NES-GK-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

# GUN.SMOKE™

## GAME PAC INSTRUCTIONS

CAPCOM

**THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE**

**Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™**

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

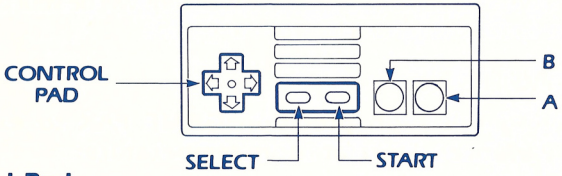
# SAFETY PRECAUTIONS

Please take time to read the important instructions in this booklet. Observing the step-by-step instructions and complying with the warnings will be your personal guarantee to greater satisfaction over a long period of time.

## SAFETY PRECAUTIONS

1. **Avoid subjecting this high precision GAME PAK to extreme temperature variances. Store at room temperature.**
2. **Do avoid touching terminal connectors. Keep clean by inserting GAME PAK in protective storage case.**
3. **Never attempt to disassemble your GAME PAK.**
4. **Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the GAME PAK.**
5. **For best results, play the game a distance away from your television set.**
6. **Pause for 10-20 minutes after 2 hours or more of continuous game playing. This will extend the performance of your GAME PAK.**

# NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS




**Control Pad**

Each tip imprinted with letter to show direction or movement:

◄ moves **Billie Bob** left.

► moves **Billie Bob** right.

▲ moves **Billie Bob** forward.

▼ moves **Billie Bob** backwards.

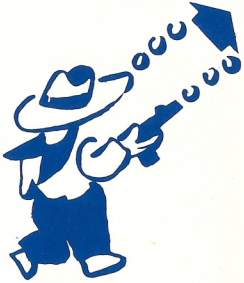
**Use Controller #1 Only**

# NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

## Direction of Weapon Fire:

Hold Button
**B**
to Fire Left.

Hold Button
**A + B**
to Fire Straight.



Hold Button
**A**
to Fire Right.

---

**Select Button:** Used to purchase weapons from General Store and to open and close the Multi Window. (General Store)

**Start Button:** Used to Start Game and to Pause during game play.

## GUN.SMOKE STORY

**GUN.SMOKE™** by CAPCOM® . . . returns the player and game star Billie Bob back to life in a small, bustlin' mining town during the infamous gold rush era.

**GUN.SMOKE** gives the game's one player the opportunity to combine personal skills with the fearlessness of Billie Bob. The brave combo sets forth to rid the flourishing township of ruthless gold-stealing bandits.

Every time the player and Billie Bob make a direct hit—especially a barrel—there's a release of hidden firepower. Billie Bob gains access to quick-acting ammunition, usually just in time.

Big hits means big saves. The **GUN.SMOKE** game player at the joystick controls determines the destiny of Billie Bob — and the fate of the gold mining town and its people.

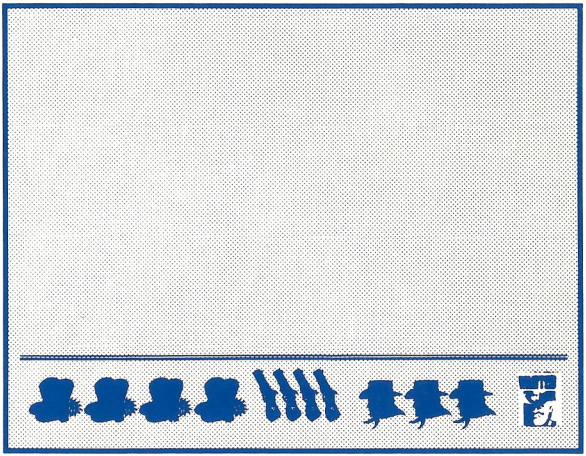
**Are you ready to climb into the saddle and accept the Captain Commando challenge?**

# HINTS ON GAME PLAY

**General Store** — Press Select Button on Controller #1.

Weapons you aquire during game play. You can stock-pile 4 weapons each.

**Note:**
Boots, Guns will decrease by one when skull is picked up during game play.



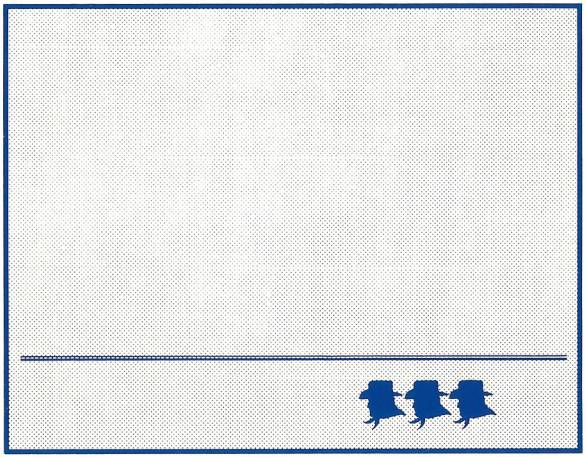
**BOOTS** **RIFLES** **POSTER**

# HINTS ON GAME PLAY

## Number of Players Left.

**YASHICHI** picked up gives you an extra player.

You can stock-up 3 players maximum.



NUMBER OF PLAYERS LEFT

# HINTS ON GAME PLAY

## WANTED POSTER:

You can't fight the final enemy character in each stage without having a **Wanted Poster.**

The Poster is hidden somewhere in the game. You need to shoot at an empty area on the screen to receive a poster. It requires 8 shots — sounds the same as if you hit a barrel.

Checking in the General Store (Pressing Select Button) to see if you have the poster. If you have enough money, you can purchase the poster.

## HINTS ON GAME PLAY

### HORSE:

The horse is hidden in a barrel in stage 1. It is essentially an extra man. The horse will withstand many hits from the enemy bullets. When he starts to blink, only 1 more hit will kill him.

A horse can be purchased from the General Store.

## WEAPONS TO PURCHASE FROM GENERAL STORE

1. **SHOTGUN.** The shotgun shoots 5 bullets at a time.

2. **MACHINEGUN.** Shoots double bullets continuously by pressing Button "B".

3. **MAGNUM.** Very effective against high endurance of the enemy. One shot can even kill Blasto.

4. **NAPALM BOMB.** 4 times stronger than the double gun. Direction of the bomb is determined by direction of Billie Bob. You can inflict heavy damage on enemy.

## ENEMY BOSSES

STAGE 1

**Bandit Bill**

STAGE 2

**Cutter Boomerang**

STAGE 3

**Devil Hawk**

STAGE 4

**Ninja**

STAGE 5

**Fat Man**

STAGE 6

**Wingate**

## ENEMIES

**PUNKS** — Surround you and attack.

**PUNK INDIANS** — Surround you and attack.

**DYNAMAN** — Throws dynamite.

**STABBER** — He jumps off of buildings and rocks to attack you.

**BLASTO** — Uses shotgun to attack you.

**SNIPER** — Shoots from windows or holes in rocks.

**ROCKS** — Try and avoid falling rocks as they will hurt you. (4th Stage)

**RIFLEMAN** — Uses rapid firing rifle.

**INDIAN (Bow)** — Shoots arrows.

**INDIAN (Fire Blowing)** — Shoots fire balls from his mouth.

**INDIAN (Ax)** — Throws axes at you.

## LEVELS OF GUN.SMOKE

| | | NAME OF BOSS |
|---|---|---|
| 1 | Town of Hicksville | Bandit Bill |
| 2 | The Boulders | Cutter Boomerang |
| 3 | Commanche Village | Devil Hawk |
| 4 | Death Mountain | Ninja |
| 5 | Cheyenne River | Fatman Joe |
| 6 | Fort Wingate | Wingate |

## CONTINUATION

Press Select during Title Screen to Select Continue — Press Start.

# CONSIGNES DE SECURITE

Prenez le temps de lire les instructions contenues dans ce manuel. Il est de la plus haute importance d'observer et de suivre à la lettre les instructions et recommandations : c'est votre assurance d'obtenir le maximum de satisfaction avec ce produit sur une longue période.

## CONSIGNES DE SECURITE

**1. Evitez de soumettre cette cartouche - matériel de haute précision - à des changements extrêmes de température. La conserver à température ambiante.**

**2. Ne touchez pas aux connecteurs. Protéger votre cartouche des poussières en la rangeant dans son boîtier de protection.**

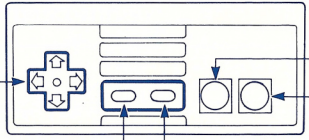
**3. N'essayez jamais de démonter votre cartouche.**

**4. L'utilisation de dissolvants, benzène, alcool, ou tout autre produit de nettoyage peut endommager la cartouche.**

**5. Pour obtenir de meilleurs résultats, jouez à quelque distance de votre poste de télévision.**

**6. Observez une pause de 10 à 20 minutes au bout de 2 heures environ de jeu ininterrompu. Cela augmentera les performances de votre cartouche.**

# Description du boîtier de commande et mode d'emploi




**U** : en haut
**R** : à droite
**D** : en bas
**L** : à gauche

◄ Billie Bob se déplace vers la gauche
► Billie Bob se déplace vers la droite
▲ Billie Bob se déplace vers l'avant
▼ Billie Bob se déplace vers l'arrière

**Utiliser seulement le boîtier de commande n° 1**

# Description du boîtier de commande et mode d'emploi

## Direction de tir :

**Appuyer sur le bouton B pour tirer à gauche.**

**Appuyer sur les boutons A + B pour tirer vers l'avant.**

**Appuyer sur le bouton A pour tirer à droite.**

---

**Select (Bouton de Sélection)**

Est utilisé pour acheter des armes au Magasin Général et pour ouvrir et fermer la fenêtre multiple (Magasin Général).

**Start (Bouton de Début de jeu)**

Est utilisé pour commencer une partie et pour effectuer une pause pendant son déroulement.

## L'HISTOIRE DE GUN.SMOKE

**GUN SMOKE**™ de CAPCOM© fait revivre, pour le joueur et son champion Billie Bob, les jours enfiévrés de la légendaire ruée vers l'or, dans une petite ville minière en pleine effervescence.

**GUN SMOKE** vous donne la possibilité de conjuguer votre habileté personnelle au courage de Billie Bob. Vous devrez débarrasser la florissante cité de voleurs d'or sans scrupules.

Chaque fois que vous tirez un coup au but — en particulier sur un tonneau — vous recevez des renforts soudains de munitions, en général juste à temps.

De bons tirs offrent des réserves de munitions considérables. Le joueur de **GUN SMOKE** aux commandes de son joystick décide du destin de Billie Bob et du sort de la ville minière et de ses habitants.

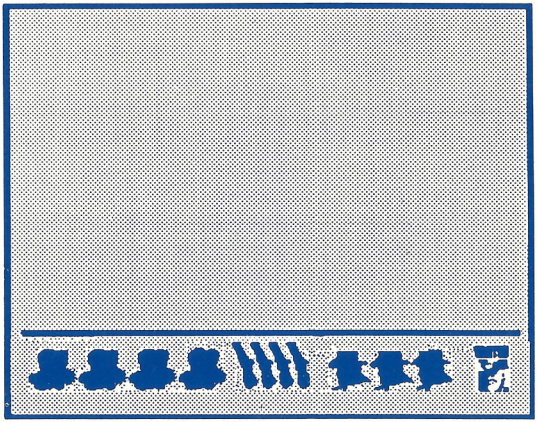
**Etes-vous prêt à vous mettre en selle et à accepter le défi de Captain Commado ?**

## Magasin Général

Appuyer sur le bouton Sélection (select) du boîtier de commande n° 1.

Armes pouvant être achetées en cours de jeu. Vous pouvez entreposer un maximum de 4 armes par jeu.

**Note :** Le nombre de bottes et de carabines diminue de un quand le crâne est ramassé en cours de partie.

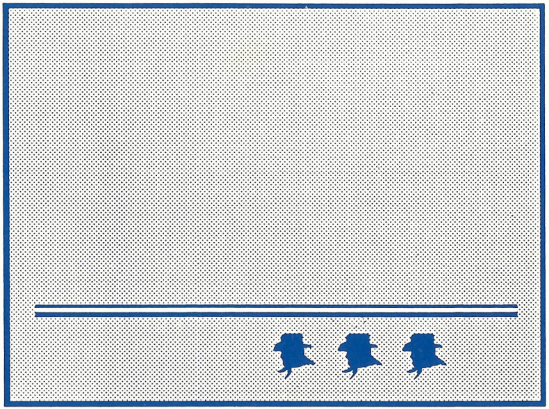


**Bottes** **Carabines** **Affiche**

# TECHNIQUES DE JEU

## Nombre de joueurs de réserve.

Ramasser un **Yashichi** vous donne un joueur supplémentaire.
Vous pouvez disposer d'un maximum de 3 joueurs.



NOMBRE DE JOUEURS DE RESERVE

## AFFICHE «WANTED»

Vous ne pouvez pas vous opposer au dernier ennemi de chaque étape sans avoir une **affiche «Wanted»** (ennemi public). Cette affiche est cachée quelque part dans le jeu. Pour l'obtenir, vous devez tirer sur un espace vide de l'écran. Il faut tirer 8 coups qui feront le même bruit que si vous touchez un tonneau.

Pour vérifier si vous avez eu l'affiche, entrez dans le Magasin Général (appuyer sur le bouton SELECT). Vous avez aussi la possibilité de l'acheter si vous avez suffisamment d'argent.

**CHEVAL :**
A l'étape n° 1, le cheval est caché dans un tonneau. Pratiquement, il vaut un joueur de plus. Le cheval peut encaisser de nombreuses balles ennemies. Quand il commence à clignoter, la prochaine balle le tuera.

Le cheval peut être acheté au Magasin Général.

## ARMES DEVANT ETRE ACHETEES AU MAGASIN GENERAL

**1. FUSIL DE CHASSE.** Le fusil tire cinq balles à la fois.

**2. MITRAILLEUSE.** Appuyer sur le bouton «B» pour tirer deux balles à la fois de facon continue.

**3. MAGNUM.** Très efficace contre la résistance de l'ennemi. Un seul coup peut même tuer Blasto.

**4. BOMBE AU NAPALM.** 4 fois plus efficace que le double canon. La direction de la bombe est fonction de celle de Billie Bob. Vous pouvez infliger des pertes sérieuses à l'ennemi.

# CHEFS ENNEMIS

## STAGE 1

**Bandit Bill**

## STAGE 2

**Cutter Boomerang**

## STAGE 3

**Devil Hawk**

## STAGE 4

**Ninja**

## STAGE 5

**Fat Man**

## STAGE 6

**Wingate**

## ENNEMIS

**PUNKS** - Vous encerclent et vous attaquent.

**INDIENS PUNKS** - Vous encerclent et vous attaquent.

**DYNAMAN** - Jette de la dynamite.

**STABBER** - Saute du haut des maisons ou des rochers pour vous attaquer.

**BLASTO** - Vous attaque au fusil de chasse.

**SNIPER** - Tire à partir des fenêtres ou de trous dans les rochers.

**ROCHERS** - Essayez d'éviter les chutes de rochers, car elles sont destinées à vous faire du mal (4ème étape).

**RIFLEMAN** - Tire avec un fusil à tir rapide.

**INDIEN (Arc)** - Tire des flèches.

**INDIEN (cracheur de feu)** - Crache des boules de feu.

**INDIEN (Hache)** - Lance des haches sur vous.

# NIVEAUX DE GUN.SMOKE

| | | Nom du Chef |
|---|---|---|
| 1 | Ville de Hicksville | Bill la Terreur |
| 2 | Les Rochers | Cutter Boomerang |
| 3 | Village Commanche | Faucon maléfique |
| 4 | La Montagne de la Mort | Ninja |
| 5 | La rivière Cheyenne | Le Gros Joé |
| 6 | Fort Wingate | Wingate |

# WAARSCHUWING

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door ; berg het daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

## WAARSCHUWING

**1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.**

**2) Kom niet aan de elektrische kontakten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.**

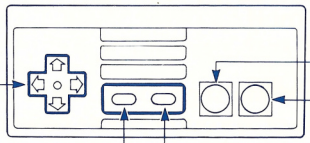
**3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoommaakmiddelen.**

**4) Doe de cassette na gebruik weer terug in de doos.**

**5) Ga voor het beste resultaat op een ruime afstand van het beeldscherm zitten.**

**6) Neem, als je langer dan 2 uur gespeelt hebt, een pauze van 10-20 minuten. Dit verhoogt je spelresultaat.**

# GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS




Vierpuntsdruktoets
je kunt Billie Bob in de aangegeven richtingen bewegen:

◄ **Billie Bob** gaat naar links
► **Billie Bob** gaat naar rechts.
▲ **Billie Bob** loopt vooruit.
▼ **Billie Bob** loopt achteruit.

**GEBRUIK ALLEEN CONTROLLER Nr. 1**

# GEBRUIK VAN DE CONTROLLER

## Vuurrichting van je pistool:

Druk op knop
B
om naar links te schieten.

Druk op knop
A + B
om rechtuit te schieten.

Druk op knop
A
om naar rechts te schieten.

---

**SELECT toets**: Gebruik deze om in de winkels wapens te kopen en om het Multi-scherm te openen en te sluiten.

**START toets**: Gebruik deze om met het spel te beginnen en als pauze-toets.

## HET GUN SMOKE VERHAAL

**GUN SMOKE** van CAPCOM... brengt de speler en de held van het verhaal, Billie Bob, terug naar een klein, druk mijnwerkers-stadje in America ten tijde van de goudkoorts.

**GUN SMOKE** geeft de speler de kans om zijn persoonlijke vaardigheid te combineren met de heldhaftigheid van Billie Bob. Redt, samen met Billie Bob, het kleine stadje van de vreselijke terreur van de goud-rovende bandieten.

Elke keer als Billie Bob raak schiet - speciaal als hij een ton raakt - wint hij meer aan vuurkracht. Billie Bob krijgt zijn snelvuur-kogels meestal net op tijd, maar soms ook net op het nippertje of te laat.

Raak schieten betekent winnen. De **GUN SMOKE** speler bepaalt het lot van Billie Bob - en daarmee de toekomst van het goudzoekers-stadje.

**BEN JIJ MOEDIG GENOEG OM IN HET ZADEL TE KLIMMEN EN DEZE CAPTAIN COMMANDO UITDAGING AAN TE NEMEN?**

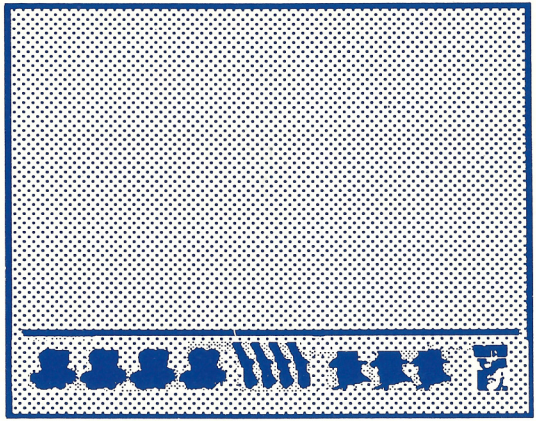
# SPELTIPS

## WINKEL

Druk op de SELECT toets van Controller # 1.

Wapens die je verovert tijdens het spel. Je kunt van elk wapen maar 4 dragen.

**N/B.** : Je verliest een geweer of laars als je tijdens het spel een schedel oppakt.

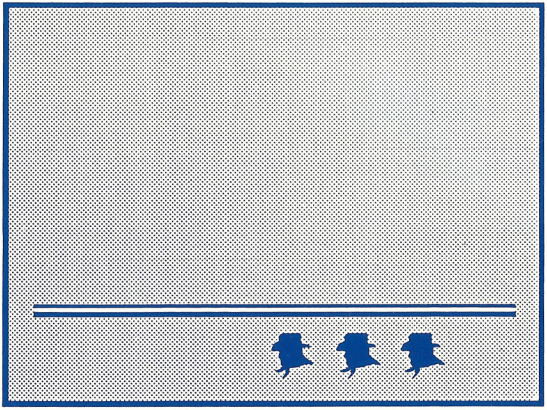


LAARZEN GEWEREN POSTER

# SPELTIPS

## AANTAL RESTERENDE SPELERS.

**YASHICHI.** Als je deze pakt krijg je een extra leven. Je kunt maximaal 3 extra levens krijgen.



AANTAL RESTERENDE SPELERS

## WANTED (GEZOCHT) POSTER :

Je kunt de grote baas aan het eind van elk veld niet vinden zonder **wanted-poster.**
Deze poster is ergens in het spel verborgen. Je moet op een bepaalde plaats in het spel op een lege plaats schieten. Er moet 8 keer op dezelfde plaats geschoten worden en je hoort hetzelfde als dat je op een ton schiet.
Kijk in de winkel of je de poster al habt (Druk op de SELECTtoets). Als je genoeg geld hebt, kun je de poster ook kopen.

## SPELTIPS

### PAARD:

Het paard is verborgen in een ton in veld 1. Hij is eigenlijk een extra leven, want hij vangt veel vijandelijke kogels op. Als hij begint te knipperen, wordt hij bij het volgende rake schot gedood.

Je kunt het paard ook kopen in de winkel.

## WAPENS DIE JE IN DE WINKEL KUNT KOPEN

**1 - GROOT PISTOOL.** Het grote pistool schiet met 5 kogels tegelijk.

**2 - MACHINE GEWEER.** Schiet achter elkaar dubbele kogels.

**3 - MAGNUM**. Zeer effectief tegen het uithoudingsvermogen van de vijanden. Zelfs voor Blasto is 1 schot genoeg.

**4 - NAPALM BOM**. 4 keer sterker als het dubbele geweer. De richting van de bom wordt bepaald door de richting van Billie Bob. Hij brengt zware schade toe aan je vijanden.

# BENDE LEIDERS

## VELD 1

**Bandit Bill**

## VELD 2

**Cutter Boomerang**

## VELD 3

**Devil Hawk**

## VELD 4

**Ninja**

## VELD 5

**Fat Man**

## VELD 6

**Wingate**

## VIJANDEN

**PUNKS** - Omsingelen je en vallen dan aan.

**PUNK INDIANEN** - Omsingelen je en vallen dan aan.

**DYNAMAN** - Gooit dynamiet.

**STABBER** - Springt van gebouwen en rotsen en valt je aan.

**BLASTO** - Gebruikt een groot geweer.

**SNIPER**- Schiet uit ramen of gaten in de rotsen.

**STENEN** - Ontwijk de vallende stenen, ze zijn gevaarlijk. (Veld 4)

**RIFLEMAN** - Gebruikt een snel-vuur geweer.

**INDIAAN (BOOG)** - Schiet pijlen.

**INDIAAN (VUURSPUWER)** - Schiet vuurballen uit zijn mond.

**INDIAAN (BIJL)** - Gooit bijlen.

# VELDEN IN GUN SMOKE

| | | Naam van de bende-leiders |
|---|---|---|
| 1 | HET STADJE HICKSVILLE | BANDIT BILL |
| 2 | DE «BOULDERS» | CUTTER BOOMERANG |
| 3 | COMMANCHE DORP | DEVIL HANWK |
| 4 | DEATH MONTAIN | NINJA |
| 5 | DE CHEYENNE RIVIER | FATMAN JOE |
| 6 | FORT WINGATE | WINGATE |

# VERVOLG VAN HET SPEL

**Druk tijdens het Titel - scherm om SELECT en kies "Continue" - Druk op START**

# CAPCOM

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON